
PlayStation
AP-341 MM
OVER DRIVIN'
HOT PURSUIT
オーバードライビンIII
ELECTRONIC ARTS


For Japan Only
プレイヤー 1~2人
2
アナログコントローラ 対応（振動なし）
コントローラ
SLPS

CONTENTS

コントローラの操作

コントローラ



アナログコントローラ



ネジコン



メニュー選択の操作

	コントローラ	ネジコン
メニューの選択	方向キー上下	方向キー上下
メニューの切り換え	方向キー左右	方向キー左右
メニューの決定	○ボタン	Aボタン
キャンセル	×ボタン	Ⅰボタン
ヘルプメニューの表示	△ボタン	Bボタン
次の画面へ進む	スタートボタン	スタートボタン

レース中の操作

	コントローラ	ネジコン
ステアリング	方向キー左右	回転部
クラクション／ハイビーム（夜間走行時）	方向キー上	方向キー上
アクセル	×ボタン	Ⅰボタン
ブレーキ／バック（オートマチック時）	□ボタン	Ⅱボタン
ハンドブレーキ	○ボタン	Aボタン
シフトアップ（マニュアル時）	R1ボタン	Rボタン
シフトダウン（マニュアル時）	R2ボタン	Lボタン
視点の切り換え	△ボタン	方向キー右
ポーズメニューの表示	スタートボタン	スタートボタン
クラッシュ時にコースに戻る	L1ボタン	Bボタン
後ろを見る	L2ボタン	方向キー下

※上記および解説書内に記載されている操作方法はすべて初期設定のものです。
※ゲーム中にコントローラの抜き差し、差し替えは、絶対に行わないでください。

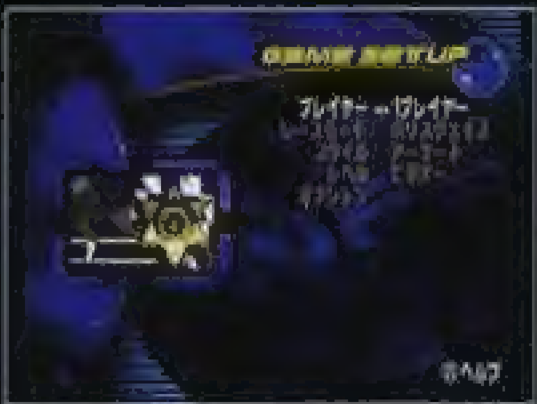
アナログコントローラ(振動なし)の使用について

- アナログコントローラのアナログモードスイッチを押してLEDを点灯した状態にすると、レース中のステアリング操作を左スティックで行えるようになります。
- プレイステーションの電源をOFFにすると、LEDは消えてしまいます。左スティックで操作を行う場合は、プレイステーションの電源をオン／オフにする度に、アナログモードスイッチを押してLEDを点灯させてください。
- レース中にアナログモードスイッチを押さないようにしてください。

レース前の操作

設定の手順

レースをはじめる前にさまざまな準備を行います。以下のような手順で設定を行い、画面を進めてレースをスタートさせてください。スタートボタンで次の画面に進み、×ボタンで前の画面に戻ることができます。



【GAME SETUP】

→くわしくは6ページ

オープニングが終了すると、まずこの画面が表示されます。ゲームのタイプやモードなどの設定を行う画面です。



【COURSE】

→くわしくは12ページ

コースの種類やラップ数などの設定を行う画面です。



【RIVAL】

→くわしくは18ページ

ライバルマシン、対向車の設定を行う画面です。

※[illegible]／シングルレースを選んだ場合



※トーナメント／ノックアウト／プラクティスを選んだ場合



【PLAYER CAR】

→くわしくは14ページ

プレイヤーの操作するマシンを選ぶ画面です。

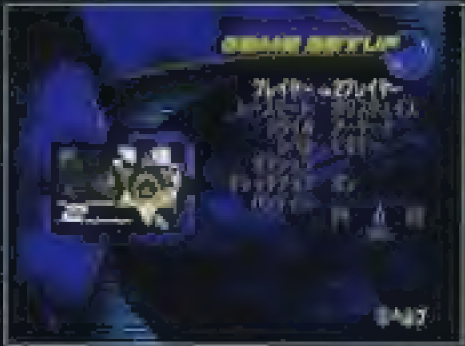
【RACE】

→くわしくは19ページ

最後にこの画面が表示されます。スタートボタン(○ボタン)を押してレースをはじめてください。

GAME SET UP

オープニングが終了すると「GAME SETUP」の画面が表示されます。
ここでは、ゲームのモードやオプションなど、さまざまな設定を行うことができます。
方向キー上下でメニューを選択して、以下のように設定してください。
設定が終了したら、スタートボタンを押して次の画面に進みます。



●プレイヤー
方向キー左右でプレイヤー人数を設定します（コントローラ端子2接続時のみ表示）。1人プレイのときは「1プレイヤー」、2人で対戦するときは「2プレイヤー」を選択してください。

●レースモード
方向キー左右でレースのモードを設定します。「ポリスチェイス」「トーナメント」「ノックアウト」「プラクティス」「シングルレース」の5種類のモードが用意されています。くわしくは8ページをご覧ください。

●スタイル
方向キー左右でレースのスタイルを設定します。「アーケード」にすると、レース中にマシンが自動的にバランスを保ってくれるので、比較的操作が簡単になります。「シミュレーション」にすると、バランスの安定はプレイヤーの操作にかかってくるので、よりリアルなレースを楽しめます。また「シミュレーション」にしておくと、マシンのセッティングが可能になります。くわしくは15ページ「セッティング」をご覧ください。

●レベル
方向キー左右でレースの難易度を設定します。
「ビギナー(初級)／エキスパート(上級)」を選択してください。

●オプション
○ボタンを押すと「OPTIONS」の画面が表示され、各種オプションの設定が可能になります。くわしくは9ページ「OPTIONS」をご覧ください。

●キャッチアップ
2プレイヤーモードのみ表示。方向キー左右で「オン／オフ」を選択します。「オン」にすると、レース中に遅れをとったプレイヤーのマシンスピードが一時的に上がり、先行するプレイヤーのマシンに追いつきやすくなります。接戦のレースを楽しみたいときは「オン」に設定しましょう。

●ハンディー
2プレイヤーモードのみ表示。スタートの時間差を設定できます。方向キー左を押して数字を切り換えると、プレイヤー2のスタート時間(単位は秒)を遅らせます。方向キー右で数字を切り換えると、プレイヤー1のスタート時間を遅らせます。

※プラクティスモードを選択したときのみ以下のメニューが表示されます。
方向キー左右で「オン／オフ」を選択してください。

●ゴーストカー
「オン」にするとコースを1ラップ以上走ったときに、前のラップのプレイヤーの走りがゴーストとなって出現します。

●ブレーキアシスト
「オン」にするとカーブにさしかかったときに自動的にブレーキがかかります。

●トラクションアシスト
「オン」にするとハンドルを激しく切ってもスピンしにくくなります。

●ベストライン
「オン」にするとレース効率のよいコース取りのラインがコース上に表示されます。

●ナビゲーション
「オン」にするとカーブにさしかかったときに標識が表示されます。

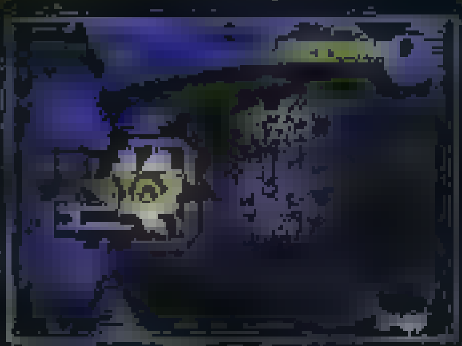


レースモード

ポリスチェイス	レース中にパトカーが登場します。パトカーの追跡を振り切って、ゴールをめざしてください。 パトカーに追い付かれると、強制的に止められて注意を受けます。 何度も止められると、プレイヤーの罪は重くなっていきます。 また、止められずに逃げ切った場合でも、何度も逃げていれば罪が重くなります。罪を重ねた状態でパトカーに捕まると、逮捕(ゲームオーバー)されます。
トーナメント	全8コースを8台のマシン(プレイヤー含む)でレースを行います。 ゴールした順位によって獲得できる、ポイントの合計数を競うモードです。 ポイント数が上位3位に入れば、次のレースに進むことができ、4位以下になるとゲームオーバーになります。最終レース(第8レース)の終了後、ポイント数が1位になれば優勝です。
ノックアウト	8台のマシン(プレイヤー含む)でレースをはじめます。レースごとに、最下位でゴールしたマシンが1台ずつ失格していき、最終レースまで勝ち残った2台のマシンで決勝を行います。最終レースに勝利すれば優勝です。途中で最下位になるとゲームオーバーになります。
プラクティス	プレイヤーのマシン1台だけで練習走行を行うモードです(1プレイヤーモードのみ選択可能)。マシン操作やコース取りの練習に活用してください。
シングルレース	レースを1回行うモードです。 好みのコース、好みのラップ数でレースに挑戦してください。

OPTION

各種オプションの設定を行うことができます。方向キー上下でメニューを選び、○ボタンを押すと、画面が切り替わって以下のような設定が可能になります。設定が終了したら、×ボタンで「GAME SETUP」の画面に戻ってください。



●オーディオ

ゲーム中の音楽に関する設定を行います。方向キー上下でメニューを選び、左右で設定してください。設定後、×ボタンを押して「はい」を選ぶと決定できます。

メニューミュージック：メーターを調節してメニュー画面内のBGM音量を設定します。

レースミュージック：メーターを調節してレース中のBGM音量を設定します。

効果音：メーターを調節してレース中の効果音の音量を設定します。

ボイス：メーターを調節してアナウンス音量を設定します。

オーディオモード：2種類の中からBGMのモードを設定します。

スタイル：3種類の中からBGMのスタイルを設定します。「ランダム」を選んでおくと「ロック」と「テクノ」がランダムで流れます。

●ディスプレイ

レース画面(→20ページ)に表示される計器類の設定を行います。方向キー上下でメニューを選び、左右で設定してください。設定後、×ボタンを押して「はい」を選ぶと決定できます。

スピードメーター：スピードメーター[illegible]「mph」[illegible]します。「オン」にす[illegible]も表示[illegible]

タコメーター：タコメーターを表示するかしないかを[illegible]で設定します。

ディスプレイ：マップの表示方式を設定します。「マップ」にするとコースのマップとマシンの位置が常時に表示されます。「レーダー」にするとマシンの位置のみが表示されます。「オフ」にすると何も表示されません。

ラップタイム　ラップタイムを表示するかしないか「オン/オフ」で設定します。

スプリットタイム　スプリット[illegible]ページ)の表示方式を設定します。スプリットタイム[illegible]と、レース中にコースのある特定の区間を通過したとき[illegible]タイムの差が表示されるようになります。「トップレーサー」にすると先頭のマシンとのタイム差、「ラップレコード」にするとラップレコードとのタイム差、「ベストラップ」にするとベストラップとのタイム差、「ラストラップ」にすると前ラップとのタイム差が表示されます。「オフ」にするとスプリットタイムは表示されません。

ポジション　順位を表示するかしないか「オン/オフ」で設定します。

ラップナンバー　ラップ数を表示するかしないか「オン/オフ」で設定します。

ミラー　バックミラーの表示を設定します。「オン」に設定するとレース画面にバックミラーが表示されます。

●カメラ

1プレイヤーモードのみ表示。6種類の視点を4つのカメラに振り分けます。レース中に△ボタンを押せば、ここで振り分けた視点に切り換えられるようになります。方向キー上下でカメラを選び、左右で設定してください。設定後、×ボタンを押して「はい」を選ぶと決定できます。

●コントローラ

コントローラ操作の設定を行います。方向キー左右でボタンの組み合わせを選択してください。自由にボタンの組み合わせを設定するときは、方向キー上下で操作項目を選び、○ボタンを押してから、新しく設定するボタンを押してください。設定後、×ボタンを押して「はい」を選ぶと決定できます。ネジコンを使用している場合は、続いて以下のような設定が可能です。

～ネジコン使用の場合～

ネジコンを接続している場合は、ひねりの操作、およびI/IIボタンの操作に関する調整を行うことができます。方向キー上下でメニューを選択し、Aボタンを押してから以下のように調整してください。調整後、Bボタンを押して「はい」を選ぶと決定できます。

ジョイレンジ　ステアリングの最大角度を調整します。ネジコンをひねって青いバーの幅を調整し、Aボタンを押してください。幅を小さくするほど、ネジコンを少しひねっただけでステアリングが反応するようになります。

センターポイント　ネジコンの「中心位置」を決定します。ネジコンから手を放して（ねじらずに）Aボタンを押してください。

Ⅰボタン－マックス：Ⅰボタンの感度を調整します。Ⅰボタンを押して赤いメーターの量を調節し、Aボタンを押してください。メーターの量を少なくするほど、Ⅰボタンを軽く押しただけで感度が大きくなります。

Ⅱボタン－マックス：Ⅱボタンの感度を調整します。Ⅱボタンを押して赤いメーターの量を調節し、Aボタンを押してください。メーターの量を少なくするほど、Ⅱボタンを軽く押しただけで感度が大きくなります。

●メモリーカード

メモリーカードを使用してデータのセーブ/ロードを行います。メモリーカードをメモリーカード差込口1に差し込んでから実行してください。

セーブセッティング：前記「オーディオ」「ディスプレイ」「カメラ」「コントローラ」の設定データ、および「セッティング(→15ページ)」で設定したマシンのセッティングデータをセーブします。また、トーナメントモードを勝ち抜いて選べるようになったマシンとコースもここでセーブします。

セーブレコード：レースの記録をセーブします。ベスト10の記録を出したら、セーブしておくようにしましょう。

ロードセッティング：「セーブセッティング」でセーブしたデータをロードします。

ロードレコード：「セーブレコード」でセーブしたベスト10の記録をロードします。

ロードトーナメント：セーブしたトーナメントモードのデータをロードします。トーナメントの続きをプレイするときは、ここでロードを行ってください。トーナメントのセーブについては24ページ「save」をご覧ください。

●ユーザーネーム

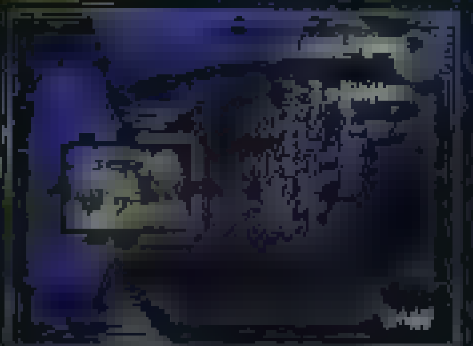
名前を入力できます。方向キー上下で文字を選び、左右で入力場所を変更して、×ボタンで決定してください。

●クレジット

スタッフクレジットを表示します。方向キー左右でスクロールできます。

COURSE

「GAME SETUP」の画面でスタートボタンを押すと「COURSE」の画面が表示されます。ここではレースを行うコースに関する設定を行うことができます。方向キー上下でメニューを選択して、以下のように設定してください。設定が完了したら、スタートボタンを押して次の画面に進みます。



●コース
方向キー左右でコースを選択します(トーナメントモード/ノックアウトモードでは選択できません)。ゲーム開始時に選択できるコースは4種類ですが、トーナメントモードを勝ち抜くことで増えていきます。

●ラップ
方向キー左右でラップ数を選択します(トーナメントモード/ノックアウトモードでは選択できません)。

●ディレクション
方向キー左右で、コースを回る方向を選択します(ノックアウトモードでは選択できません)。「リバース」にすると、コースを逆方向に回ってレースを行うことになり、「ノーマル」にすると通常方向になります。

●ミラー
方向キー左右で「オン/オフ」を選択します。「オン」にすると左右の景色が反転したコースでレースを行うことができます(ノックアウトモードでは選択できません)。

●ナイトモード
方向キー左右で「オン/オフ/ランダム」を選択します。「オン」にすると夜間のコースでレースを行うことができます(ノックアウトモードでは選択できません)。

●ウェザー
方向キー左右で「オン/オフ/ランダム」を選択します。「オン」にするとレース中の天候が雨(雪)になります(ノックアウトモードでは選択できません)。

●コースインフォ

○ボタンを押すと、コースの解説が流れます。方向キー左右で、コースを切り換えることも可能です。

●コースレコード

○ボタンを押すと画面が切り換わり、各コースでの歴代ベスト10の記録を見ることができます。方向キー上下で画面左側のアイコンを選択して、以下のように操作してください。ゲーム開始時は初期設定のデータが登録されていますが、プレイヤーが更新した記録をセーブしておけば、ここに表示されるようになります。セーブ方法については11ページ「メモリーカード」をご覧ください。



course：方向キー左右でコースを切り換え、コース別の記録を表示します。

laps：方向キー左右でラップ数を切り換え、ラップ数別の記録を表示します。

more stats：方向キー左右で表示する記録の内容を切り換えます。トップスピード(top speed)やアベレージラップ(average lap)など、より細部にわたった記録を表示することができます。

clear records：記録をすべて消去します。初期設定のデータを残したくないときは、ここを消去してセーブしておきましょう。

PLAYER CAR

「COURSE」の画面でスタートボタンを押すと「PLAYER CAR」の画面が表示されます。ここでは、プレイヤーが操作するマシンの選択や、セッティングを行うことができます。方向キー上下でメニューを選択して、以下のように設定してください。設定が終了したら、スタートボタンを押して次の画面に進みます。



●カー

方向キー左右でマシンを選択します。ゲーム開始時に選択できるマシンは、トーナメントモードでは3台、その他のモードでは6台です。トーナメントモードを勝ち進み、難易度「ビギナー」と「エキスパート」で優勝することで、最終的に全[illegible]台のマシンが選択可能になります。

●トランスミッション

方向キー左右でギアチェンジの方式を設定します。「オートマチック」にすると、ギアチェンジが自動的に行われます。「マニュアル」にすると、ギアチェンジの操作をプレイヤーが行うことになります。くわしくは21ページ「マシンのスタート」をご覧ください。

●ＡＢＳ

方向キー左右でＡＢＳ（アンチロック・ブレーキ・システム）の「オン／オフ」を設定します。「オン」にすると、ブレーキをかけたときにスリップしにくくなります。天候が雨のときや、雪の積もったコースでは「オン」にしておくとよいでしょう。ただし、ＡＢＳが装備されてないマシンでは選択できません。

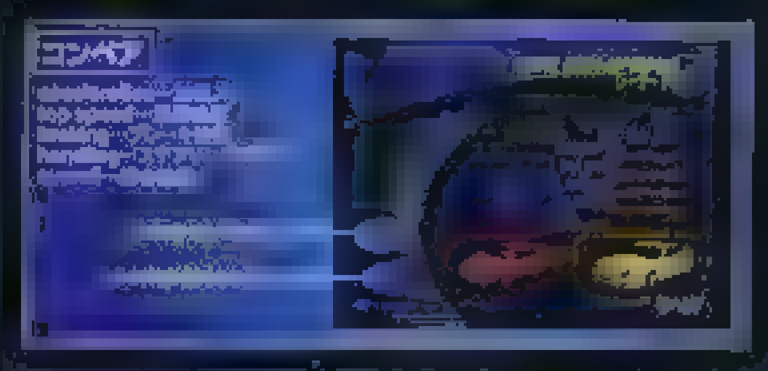
●カラー

方向キー左右でマシンの色を選択します。

●コンペア

○ボタンを押すと「CAR COMPARE」の画面が表示されます。ここでは、プレイヤーが選択しているマシンと、他のマシンの性能を比較することができます。方向キー上下で、画面左側のアイコン「player car」を選び、左右を押すと、プレイヤーのマシン（左側）を切り替えることができます。アイコン「comparison」を選んで方向キー左右を押すと、

比較する他のマシン(右側)を切り換えることができます。プレイヤーのマシンと他のマシンの性能グラフを見て、性能を比較してみてください。○ボタンを押すと、ここで切り換えたプレイヤーのマシンを決定することもできます。×ボタンを押すと、キャンセルして前の画面に戻ります。



●ショーケース
○ボタンを押すと画面が切り換わり、各マシンの解説を聞くことができます。方向キー上下で画面左側のアイコンを選択して、以下のように操作してください。

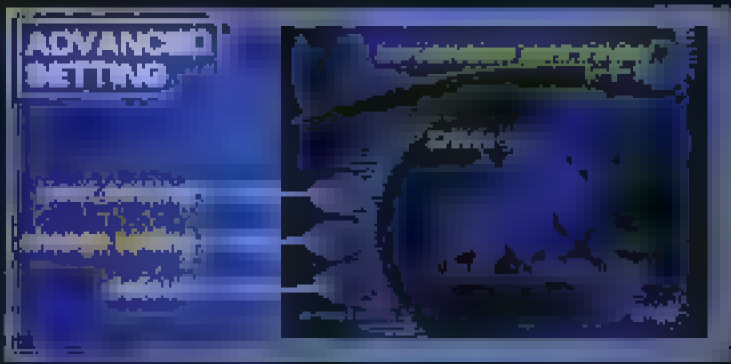


car：方向キー左右で解説を聞くマシンを切り換えます。
stats：方向キー左右でマシンの性能に関する情報を切り換えます。
history：○ボタンを押すと画面が切り換わり、各マシンの歴史について解説が流れます。
slide show：○ボタンを押すと画面が切り換わり、マシンの写真を見ることができます。方向キー左右で写真の種類を切り換えてください。

●セッティング
「GAME SETUP」の画面(6ページ)にて「スタイル」を「シミュレーション」にしているときのみ表示されます。○ボタンを押すと「ADVANCED SETTINGS」の画面が表示され、マシンのセッティングが可能になります。詳しくは19ページ「ADVANCED SETTINGS」をご覧ください。
※トーナメントモード/ノックアウトモードでは、勝利するとセッティングが可能になります。

ADVANCED SETTINGS

［PLAYER-GAR］の画面で『[illegible]』を選択すると、マシンのセッティングを行うことができます。方向キー上下で画面左側のアイコンを選択して、以下のようにセッティングしてください。セッティングが終了したら、○ボタンで決定します。



●next setting
方向キー左右でセッティングする項目を選択します。各項目のセッティング方法については下記をご覧ください。

●change setting
上記「next setting」で選択した項目のセッティングを行います。くわしいセッティング方法については下記をご覧ください。

●default
セッティングをすべてキャンセルして、初期状態に戻します。セッティングを行った後、ここを選んで方向キー右(または決定)を押してから、「はい」を選んで○ボタンを押してください。

［セッティング方法］
はじめに「next setting」を選び、方向キー左右でセッティングする項目を選択します。次に「change setting」を選んで、方向キー左右で以下のようにセッティングを行ってください。セッティングが終了したら、○ボタンで決定します。

●エンジンチューン

エンジンをセッティングします。赤いバーを「high end」の側に動かすと高速時にエンジン性能が発揮されるようになり、「low end」の側に動かすと低速時に性能が発揮されるようになります。直線の多いコースでは「high end」、カーブの多いコースでは「low end」にするとよいでしょう。

●ブレーキバランス

ブレーキのバランスをセッティングします。メモリを「front」の方に伸ばすほど前輪のブレーキが効きやすくなります。「rear」の方に伸ばすほど後輪が効きやすくなり、ドリフト重視のセッティングになります。

●ハンドリング

ステアリングの重さをセッティングします。メモリを「slow」の方に伸ばすほどステアリング操作が重くなり、直進の安定性が高まります。「quick」の方に伸ばすほどステアリングが軽くなり、カーブが曲がりやすくなります。

●ギアレシオ

ギアの加速状態をセッティングします。メモリを「high」の方に伸ばすほど高速での加速が良くなり、スピード重視のセッティングになります。「low」の方に伸ばすほど低速での加速が良くなり、トルク重視のセッティングになります。直線の多いコースでは「high」、アップダウンの激しいコースでは「low」にするとよいでしょう。

●[illegible]

サスペンションの固さをセッティングします。メモリを「hard」の方に伸ばすほどサスペンションが硬くなり、タイヤがすべりやすくなります。「soft」の方に伸ばすほどサスペンションが柔らかくなり、すべりにくくなります。

●エアロダイナミクス

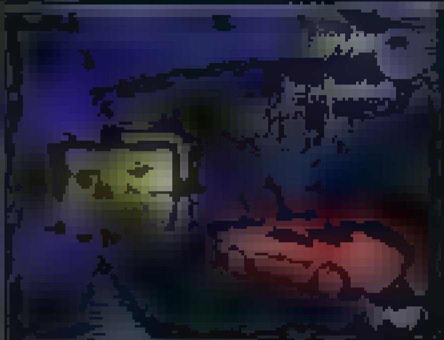
空気抵抗の強さをセッティングします。メモリを「high」の方に伸ばすほど空気抵抗が強くなり、小回り重視のセッティングになります。メモリを「low」の方に伸ばすほど空気抵抗が弱くなり、スピード重視のセッティングになります。[illegible]コースでは「high」、直線の多いコースでは「low」にするとよいでしょう。

●タイヤ

タイヤのセッティングを行います。[illegible]に適したタイヤ、「race」の側に動かすと乾いた路面に適したタイヤになります。

RIVAL

「PLAYER CAR」の画面でスタートボタンを押すと「RIVAL」の画面が表示されます(ポリスチェイスモード/シングルレースモードのみ表示)。ここでは、レースに登場するライバルマシンに関する設定を行うことができます。方向キー上下でメニューを選択して、以下のように設定してください。設定が終了したら、スタートボタンを押して次の画面に進みます。

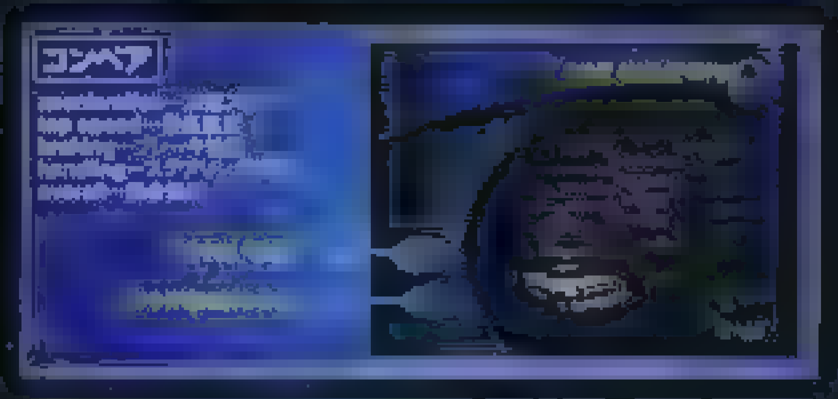


●カー
方向キー左右でライバルマシンを選択します。

●ナンバー
方向キー左右でライバルマシンの数を選択します。「フルグリッド」にすると、ライバルマシン7台とプレイヤーマシン1台の、計8台によるレースになります(2プレイヤーモードではプレイヤー2台とライバル2台の計4台)。「1」にすると、プレイヤー1台とライバル1台の計2台のレース、「0」にするとプレイヤー1台のみのレースになります。
※ポリスチェイスモードでは「1」と「0」のみの選択になります。

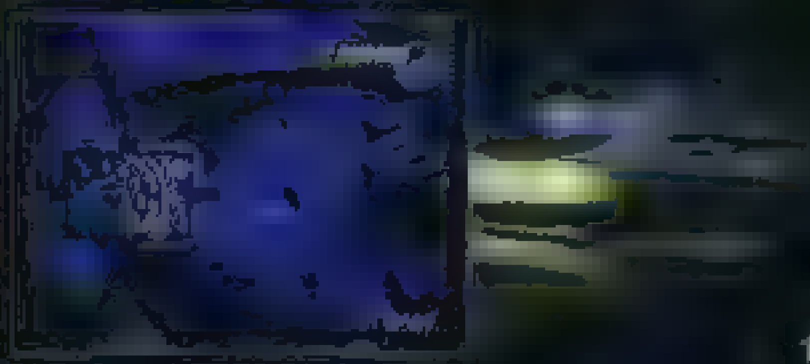
●トラフィック
上記「ナンバー」を「1」か「0」に設定したときのみ表示。方向キー左右でコースの交通量を設定できます。「ロー」にすると交通量が少なく、「ノーマル」にすると交通量は普通に、「マックス」にすると多くなります。交通量を多くすると、レース中の対向車の数が増えて、レースが難しくなります。「オフ」にすると対向車は出現しません。

●コンペア
○ボタンを押すと「CAR COMPARE」の画面が表示されます。ここでは、ライバルマシンと他のマシンの性能を比較することができます。14ページ「コンペア」の操作方法と同様に、画面左側のアイコン「rival car」でライバルマシン(左側)を切り換え、「comparison」で他のマシン(右側)を切り換えて、性能グラフを見比べてください。



RACE

すべての設定を終了すると、最後に「RACE」の画面が表示されます。スタートボタン、または○ボタンを押すと、レースをスタートすることができます。設定をやりなおしたいとは、×ボタンで前の画面に戻ってください。



レース中の操作



経過タイム
現在のレースタイムを表示。

ラップ数
ラップ数を表示。左側が現在のラップ数、右側が周回ラップ数を表わします。周回ラップ数を走り終えるとゴールです。

スピードメーター
現在のスピードを表示。

ギア
現在選択しているギアの番号を表示。「N」はニュートラルギア、「R」はバックギアを表わします。くわしくは21ページ「マシンのスタート」をご覧ください。

タコメーター
エンジンの回転数を表示。

> レース中に△ボタンを押し続けることで、1～10の表示を消すこともできます。

バックミラー
「ミラー（→10ページ）」の設定を「オン」にするとバックミラーを表示します。

スプリットタイム
スプリットタイムを表示。スプリットタイムの設定については10ページ「スプリットタイム」をご覧ください。

ベストラップタイム
コースのベストラップタイムを表示。

コースマップ
コースのマップを表示。プレイヤーとライバルの位置を●マークで表わします。マシンの色がそのまま●マークの色に

順位
順位を表示。左側が現在の順位／右側がレースに出場しているマシンの数を表わします。

【マシンのスタート】

スタート時、マシンのギアはニュートラル(N)の位置にあります。「トランスミッション」の設定を「オートマティック」にしている場合は、ギアチェンジが自動的に行われるので、アクセルボタン(初期設定×ボタン)を押すだけでスタートできます。

「マニュアル」にしている場合は、まずシフトアップボタン(初期設定R1ボタン)を押して、ギアをニュートラルから1速に入れます。このときレース画面の「ギア」の表示が「1」になっていることを確認してください。続いてアクセルボタンを押せば、スタートすることができます。スピードが上がるにつれてシフトアップボタンを押して、ギアを上げていきましょう。スピードを下げるときは、シフトダウンボタン(初期設定R2ボタン)を押して、ギアを下げてください。

【マシンのバック】

「トランスミッション」の設定で「オートマティック」にしている場合は、ブレーキ/バックボタン(初期設定□ボタン)を使います。□ボタンでブレーキをかけ、そのまま□ボタンを押し続けると、ギアが自動的にバックに入ってマシンがバックします。通常の走行に戻るときは、アクセルボタン(初期設定×ボタン)を押し続けてください。

「マニュアル」にしている場合は、まずシフトダウンボタン(初期設定R2ボタン)を押して、ギアをバック(R)まで下げます。このときレース画面の「ギア」の表示が「R」になっていることを確認してください。続いてアクセルボタン(初期設定×ボタン)を押せば、バックすることができます。

【ポーズメニュー】

レース中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。方向キー上下でメニューを選択して、以下のように操作してください。

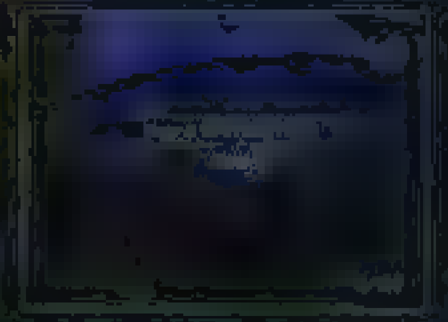


- コンティニュー：○ボタンを押すとレースに戻ります。
- リスタート：○ボタンを押すとレースを再スタートします([illegible])
- ミュージック：方向キー左右でメーターを調整して、BGM音量を設定します。
- SE：方向キー左右でメーターを調整して、効果音の音量を設定します。
- ボイス：方向キー左右で[illegible]して、[illegible]
- レースをやめる：○ボタンを押すと[illegible]のメニュー[illegible]。「ゲームセットアップにいく」を選ぶとレースを終了して「GAME SETUP」の画面に戻ります。「[illegible]」を選ぶとレースを終了し「RACE SUMMARY(→23ページ)」の画面に進みます。「キャンセル」を選ぶとメニューが消えます。

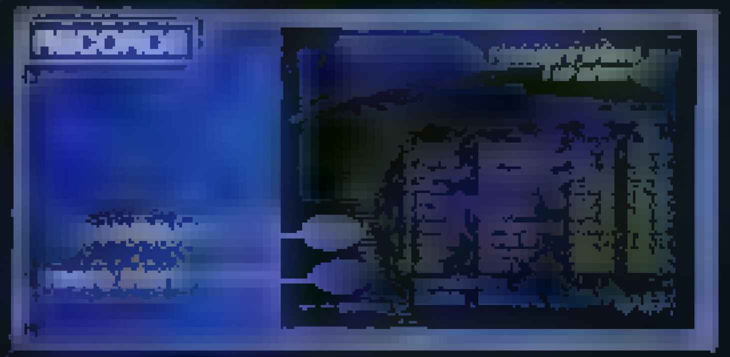
レース後の操作

ゴール

規定ラップ数を走り終えるとゴールとなり、画面が切り替わります。歴代ベスト10に入るレコード記録を出していれば、名前の入力が可能です。方向キー上下で文字を選び、左右で入力場所を変更して、×ボタンで決定してください。



【RECORDS】
はじめにコースの歴代ベスト10の記録が表示されます。プレイヤーが記録を更新した場合は、記録が黄色で表示されています。方向キー上下で画面左側のアイコンを選択して、それぞれ以下のように操作してください。



●continue
○ボタンを押すと「RACE SUMMARY」の画面(次ページ参照)に進みます。

●more stats
方向キー左右を押すと、トップスピード(top speed)やアベレージラップ(average lap)など、より詳細にわたった記録を表示することができます。

【RACE SUMMARY】
ゴールした順位の結果が表示されます。プレイヤーの記録は黄色で表示されています。
方向キー上下で画面左側のアイコンを選択して、○ボタンを押してください。



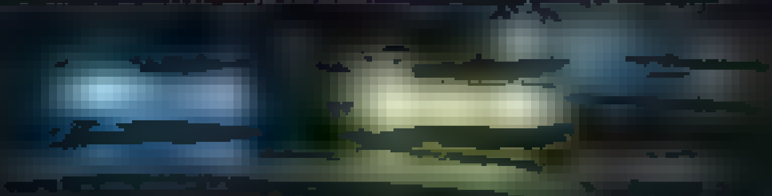
●game setup
「GAME SETUP」の画面(→9ページ)に戻ります。

●restart
もう1度レースをスタートします。

●replay
レースをリプレイすることができます。くわしくは26ページ「リプレイ」をご覧ください。

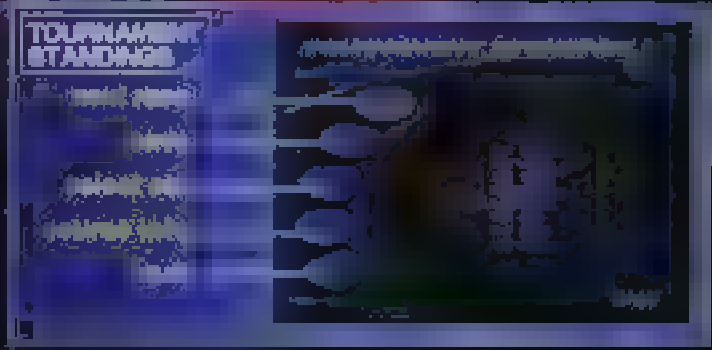
●lap times
プレイヤーのラップタイムを表示します。

●records
前記「RECORDS」の画面を再び選択して、後でベスト100記録を見ることができます。



【TOURNAMENT STANDINGS】

トーナメントモードでゴールして、累計ポイント数が上位8位内に入ると、この画面が表示されます。方向キー上下で各アイコンを選択して、○ボタンを押してください。9位以下の場合はゲームオーバーです。



●next race
次のコースでレースをスタートします。

●save
トーナメントモードの進行状況をセーブすることができます。セーブするファイルを選択してから、ファイル名を入力して×ボタンを押してください。名前の入力は、方向キー上下で文字を選び、左右で入力場所を変更して行います。

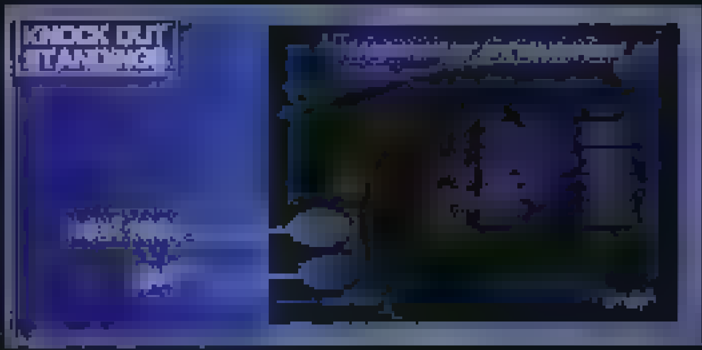
●select car
操作するマシンの種類を変更することができます。方向キー左右で選択して、○ボタンで決定してください。

●course info
次のコースの映像が流れます。

●quit
トーナメントモードを終了して「GAME SETUP」の画面(→8ページ)に戻ります。

【KNOCKOUT STANDINGS】

ノックアウトモードで勝ち残る(最下位にならなかった場合)と、この画面が表示されます。方向キー上下で画面左側のアイコンを選択して、○ボタンを押してください。最下位になった場合はゲームオーバーです。



●next race

次のコースでレースをスタートします。

●quit

ノックアウトモードを終了して「GAME SETUP」の画面(→6ページ)に戻ります。



リプレイ

「RACE [illegible]」の画面で[illegible]を選択すると、レースのリプレイが見られます。リプレイ中は、画面の下に表示されているアイコンを使って、以下のような操作を行うことができます。方向キー左右で選択して、○ボタンを押してください。



セーブ／ロード

「オーバードライビンⅢ」では、以下の3種類のデータをセーブ／ロードすることができます。

●設定データ

「OPTIONS(→9ページ)」のメニュー(オーディオ／ディスプレイ／カメラ／コントローラ)で設定したデータ、および「セッティング(→15ページ)」のメニューで設定したマシンのセッティングデータをセーブすることができます。また、トーナメントモードを勝ち抜いて選べるようになったマシンとコースもセーブ可能です。
セーブ／ロードの方法については11ページ「メモリーカード」をご覧ください。

●レコードデータ

ベスト10の記録をセーブすることができます。セーブ／ロードの方法については11ページ「メモリーカード」をご覧ください。

●トーナメントデータ

トーナメントモードの進行状況をセーブすることができます。セーブの方法については24ページ「save」をご覧ください。ロードの方法については11ページ「メモリーカード」をご覧ください。

STAFF

DEVELOPMENT TEAM

Lead Programmers: Brad Gour, David Lucas
Programmers: Daniel Teh, Shelby Hubick, Mike Keenan, Nenad Jankovic, Andrew Green, Ryan Ho, Alan Bucior, Jason Major
Additional Programming: Robert Ridihalgh, Tom Loughry
Lead Artists: Scott Jackson, Peter King
Track Modeling & Art: Robert Sculnick, Simon Craghead, Stefan Schwartz, Peter King, Scott Jackson, Jim Tibbitts,
Andy Lang, Casey O' Brien
Track Artists: Ken Thurston, Young Yoon, Rob Johnson, Kevin Gee, Sasha Runnels, Lin Shen
Car Modeling: Giovanni Sasso, David Carman, Steve Suhy
Graphical Interface: Eduardo Agostini, Angie Pytlewski, Kim Gill
Additional Art: Cindy Green
Lead Audio: Alistair Hirst
Music: Romolo Di Prisco, Saki Kaskas, Matt Ragan, Alistair Hirst, Crispin Hands, Traz Damji
Mix Engineer: stewart marshall
Sound Effects: Romolo Di Prisco, Crispin Hands, Alistair Hirst, Steve Royea, Robert Ridihalgh, Saki Kaskas, Matt Ragan
Speech Editing: Orca Pacific Recording Studios
Supervising Editor: Jennifer Lewis
Speech Editors: ole, Phil Giborski, Aleksander Zecevic, Daniel Seguin, Saki Kaskas
Tools & Library Support: Paul Martin, James Fairweather
Photography: Diego Cassetta, Des Jenson
Video Technician: Mark Ricard
Voice Talent: Al Murdoch, David Kaye, Tanya Buchanan, Brooke Burgess
Voice Scripts & Research: Tony Whitney, Brooke Burgess, Richard Mul, Tony Parkes, Ivan Allan
Licensing Coordinator: Serena Whitters
Development Director: Brett Bradstock
Director of Product Development: Brian Wideen
Production Assistant: Xenia Mul
Assistant Producers: Richard Mul, Brooke Burgess
Associate Producer: Ivan Allan
Producer: Tony Parkes
Senior Producer: Hanno Lemke
Executive Producer: Sam Nelson

LOCALIZATION TEAM

Localization Producer: Serena Whitters
Language Testing Coordinator: Matt Eyre
Foreign Speech Recording: Foster Hall

LOCALIZATION FRANCE

Localization Manager: Christine Jean
Translation: Olivier Deserti
Speech Recording: Lotus Rose - Paris
Voice Talent: Philippe Bourgogne, Veronique Desmadryl, Bernard Bollet
Language Testing: Sylvain Caburrosso
Quality Control: Marco Mele

LOCALIZATION GERMANY

German Localization: Bianca Normann
German Translation: TextFarm, Dagmar Geller, Alexander Golubowitsch
German Speech Recording: MAS Music, Frankfurt
German Voice Talent: Egon Hoegen, Songard Boelke, Michael Lucke, Oliver Krietsch
Language Testing: Alexander Golubowitsch
German QA: Mario Nuhsbaum
German Marketing: Benedikt Schuer, Hans-Jorg Brand

LOCALIZATION ITALY

Italian Version: C.T.O. S.p.A.(Bologna)

LOCALIZATION SPAIN

Tester: Oscar Jimenez
Translations: Julio Valladares
Voice Talent: Jake Mate
QA: Alvaro Corral

LOCALIZATION SWEDEN

Localization Manager: Inger Marshall
Translation Coordinator: Kia Collin
Translation: Erik Sigvardsson
Language Testing: Jonas Bingestam
Quality Control: Andreas Nomm
Subject Matter Expert: Robert Collin

MARKETING

Product Manager(North America): Peter Royea
Product Managers(U.K.): Clive Downie, Dave Dyett

DOCUMENTATION & PACKAGING

Documentation: Bill Scheppler
Documentation Design/Layout: Golden VizComm
Package Design: Dave Parmley, The 13th Floor
Art Direction: Nancy Waisanen
Cover Art: John Lamm Photography
Cover Imagery Special Effects: i-Magic
Web Development & Design: Screaming Monkey Fist
Public Relations: Jeane Wong, Mary Leddy

QUALITY ASSURANCE

QA Coordinator: Steve Livaja
QA Senior Lead: Martin McQueen
QA Lead: Andrew Chan
QA Assistant Leads: David Ham, Greg Williams
Testers: Adam Gandy, Shane Ward, Shane Neville, Mark Peters, Paulina Schaap, Brian Lee, Tony Mwamwenda, Wade Lindley, Brad Porteous, Avinash Narayan, John Brett, Rafael Erana
Mastering: Peter Petkov, Cary Chao, Jeff Hutchinson
San Mateo Final QA: Rico Sablan, Todd Manning

TECHNICAL SUPPORT

EA Canada Tech: Kenny Wu, Mike Colby, Kevin Thompson, Anne Hamilton, Alistair Sutherland, Dave Hewson, Darren Freeman, Rob MacDonald, Doug Casey
EA Seattle Tech: Alan Van Slyke, Ron Bolinger, Joe Vogt
QA Tech: Chris Wallace, D' arcy Gog, Colin Cox, Jason Feser, Zach Prinz, Paul Breland, Mark McIntyre
QA Bug Database Administrators: Bob Purewal, Randy Parmar

FILM SHOOT

Title Sequence Production: Circle Productions, Video Image
Director: William Morrison
Co-Director: Matthew Griffiths
Producer: Anna Brunoro
Director of Photography: Marc Laliberte-Else
Production Manager: Alessandra Fenzo, Paolo Berni
1st Assistant Director: Vivalda Vigorelli
1st Camera Assistant: Steve Banks
2nd Camera Assistants: Elena Ucropina, Claudio Giacomini, Elisena Canelli
Gaffer: Dean Lavoy
Key Grip: Paolo Mariotti
Grip: Dean Lavoy
Best Boy: Ivo Del Carmine
Grip Assistant: Paolo Verrilli
Editors: William Morrison, Matthew Griffiths
Special Effects: William Morrison, David Laviolette
Production Assistant(Canada): Xenia Mui
Production Assistant(Italy): Paolo Berni
Location Manager(Italy): Isabella Aldrovandi

SPECIAL THANKS

David Elton, "Bad" Brad Porteous "The Speedline King" , Brian Ward, Joel Lueders, Mike Mathison, Mark Medland, Andrea Bernardoni, Paulette Doudell, Steve Sammonds, Steve Fifton, Anna Della-Betta, Bill O' Brien, Heidi DeRick, James Becker, Kirston Henderson, Mike Whitters(Subject Matter Expert), Marni Donnelly, Sheila Allan, Adam Myhill, Dwayne Wuthrich, Bruce MacKinnon, Wayne Paugh, Darcy Pajak, Darren Schueller, Andy Fuller
AMG Motorenbau-Und: Oliver Straube
Chevrolet: Gene Reamer
CLK Team Manager: Hans-Juergen Mattheis
Daimler-Benz AG: Roland Seitz
Equity Management Inc.: Sandra Scarletta, John O' Neill, Sonya Salarise, Janet O' Dea
Ferrari Motor Cars: Vittorio Avogadro, Andrea Bertolini(Test Driver), Giancarlo Lasagni(Test Driver), Marco Zublin, Alessandro Furlaro
GM Media Archives: Karen Spero, Kim Schroder
Italdesign S.p.A.: Valentina Kalk, Fabrizio Giugiaro, Remo Gurlano(Test Driver), Luca Bailbo
Jaguar Cars Ltd.: John Maries, Kelly Kieran, Sheryl Stonehouse
Lamborghini S.p.A.: Daniela Vecturi Butters, Adrian Redpath, Mr. Sultaman Lubis, Inge De Agostini, Mia Budoyo, Mario Sasanetto(Test Driver)
Mercedes-Benz Classic Archives: Thomas Weimper
TWR Group Limited: Alister Mitchell, Tony Bond, Yvonne Arnold

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation" 本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6400（受付時間11:00～17:00／月～金・祝日休）

SLPS 01[illegible]